

EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN KOMUNIKATA DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN KELAS 3 DAN KELAS 4 SD TRIPUSAKA



TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Melengkapi Gelar Ahli Madya Program Studi Diploma III Bahasa Mandarin

Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Sebelas Maret

Disusun oleh

LINTANG KHRISNADIANY P.

C9614013

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

2017

**EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN KOMUNIKATA DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN KELAS 3 DAN
KELAS 4 SD TRIPUSAKA**

Disusun oleh

Lintang Khrisnadiany Pratiwi

C9614013

Telah disetujui oleh pembimbing

Pembimbing



Dani Putri Septi K, B. Ed, MTCSOL

NIK 1989091920161001

Mengetahui

Kepala Program Studi D3 Bahasa Mandarin



Siti Muslifah, S.S, M.Hum

NIP 197311032005012001

**EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN KOMUNIKATA DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN KELAS 3 DAN
KELAS 4 SD TRIPUSAKA**

Disusun oleh

Lintang Khrisnadiany Pratiwi

C9614013

Telah disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sebelas Maret

Pada Tanggal 28 Agustus 2017

Jabatan

Nama

Ketua

Siti Muslifah, S.S., M.Hum.

NIP. 197311032005012001

Sekretaris

Kristina Indah SR, B.Ed, MTCSOL.

NIP. 198710092015042001

Penguji I

Dani Putri Septi K, B.Ed, MTCSOL.

NIK. 1989091920161001

Penguji II

Stephanie Phanata, B.Ed, MTCSOL.

NIP. 198611172015042003

Tanda Tangan

Dekan

Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Sebelas Maret



Prof. Drs. Riyadi Santosa, M.Ed, Ph.D

NIP. 196003281986011001

PERNYATAAN

Nama : Lintang Khrisnadiany P.

NIM : C9614013

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir yang berjudul *Efektivitas Metode Permainan Komunikata dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Kelas 3 dan Kelas 4 SD Tripusaka* adalah betul-betul karya sendiri, bukan plagiat, dan tidak dibuatkan oleh orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam tugas akhir ini diberi tanda citasi (kutipan) dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan tugas akhir dan gelar yang diperoleh dari skripsi tersebut.

Surakarta, 9 Juli 2017

Yang membuat pernyataan,



Lintang Khrisnadiany P.

MOTTO

*“Happiness can be found even in the darkest of times,
if one only remember to turn on the light”*

-Albus Dumbledore

*“If you want to know what a man’s like,
take a good look at how he treats his inferiors,
not his equals”*

-Sirius Black

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah, Ibu, dan ketiga adik
2. Keluarga besar
3. Almamater

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir dengan judul Efektivitas Metode Permainan Komunika dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Kelas 3 dan Kelas 4 SD Tripusaka ini dapat diselesaikan dengan baik.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi syarat-syarat mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Diploma iii Bahasa Mandarin Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu penyusunan laporan tugas akhir ini:

1. Prof. Drs. Riyadi Santosa, M.Ed, Ph. D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Siti Muslifah, S.S, M. Hum. selaku Ketua Program Studi Diploma III Bahasa Mandarin Universitas Sebelas Maret.
3. Drs. Yohanes Suwanto, M. Hum. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
4. Dani Putri Septi K, B. Ed, MTCSOL, selaku Pembimbing Tugas Akhir.
5. Ibu Dewi selaku guru SD Tripusaka beserta Keluarga besar SD Tripusaka yang telah berkenan menyediakn waktu selama penulis mkelaksanakan Praktik Kerja Lapangan.
6. Bapak dan ibu dosen dan tenaga kependidikan D3 Bahasa Mandarin Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sebelas Maret Surakarta.

7. Ayah dan Ibu tersayang yang telah dengan tulus memberikan semangat, doa, bimbingan, nasehat, motivasi, kasih sayang, dan cinta yang tak terhingga.
8. Ketiga adik saya yang membuat saya semangat.
9. Teman – teman seperjuangan D3 Bahasa Mandarin, terima kasih atas waktu kalian yang berharga.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya atas kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dan berharap karya sederhana ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Surakarta, 9 Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
摘要.....	xvi
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Metode Penelitian	7
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	

A. Bahasa Mandarin	9
B. Pengertian Efektivitas	12
C. Permainan	13
D. Metode Permainan Komunika	15
E. Kelebihan dan Kelemahan Metode Permainan Komunika ..	16
F. Kosakata	16
G. Metode Pembelajaran	20

BAB III. PEMBAHASAN

A. Deskriptif Objek Penelitian	28
B. Observasi Kelas	29
C. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	32
D. Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar	88
E. Metode Permainan Komunika yang Diajarkan di Kelas 3 dan Kelas 4 SD Tripusaka.....	115
F. Kosakata yang Diajarkan di Kelas 3 dan Kelas 4	117
G. Evaluasi	119
H. Masalah dalam Kegiatan Pembelajaran	125
I. Upaya dalam Penanganan Masalah	127

BAB IV. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	130
B. Saran	133

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
3.1 Daftar Nama Siswa Kelas 3 SD Tripusaka.....	29
3.2 Daftar Nama Siswa Kelas 4 SD Tripusaka.....	30
3.3 Jadwal Pembelajaran Bahasa Mandarin SD Tripusaka	30
3.4 Kegiatan Pertemuan Pertama Kelas 3.....	33
3.5 Kegiatan Pertemuan Pertama Kelas 4.....	35
3.6 Kegiatan Pertemuan Kedua Kelas 3	37
3.7 Kegiatan Pertemuan Kedua Kelas 4	39
3.8 Kegiatan Pertemuan Ketiga Kelas 3	42
3.9 Kegiatan Pertemuan Ketiga Kelas 4	44
3.10 Kegiatan Pertemuan Keempat Kelas 3	46
3.11 Kegiatan Pertemuan Keempat Kelas 4	48
3.12 Kegiatan Pertemuan Kelima Kelas 3.....	50
3.13 Kegiatan Pertemuan Kelima Kelas 4.....	52
3.14 Kegiatan Pertemuan Keenam Kelas 3	54
3.15 Kegiatan Pertemuan Keenam Kelas 4	56
3.16 Kegiatan Pertemuan Ketujuh Kelas 3	58
3.17 Kegiatan Pertemuan Ketujuh Kelas 4	61
3.18 Kegiatan Pertemuan Kedelapan Kelas 3	64
3.19 Kegiatan Pertemuan Kedelapan Kelas 4	67
3.20 Kegiatan Pertemuan Kesembilan Kelas 3	70

3.21 Kegiatan Pertemuan Kesembilan Kelas 4	72
3.22 Kegiatan Pertemuan Kesepuluh Kelas 3	74
3.23 Kegiatan Pertemuan Kesepuluh Kelas 4	76
3.24 Kegiatan Pertemuan Kesebelas Kelas 3	79
3.25 Kegiatan Pertemuan Kesebelas Kelas 4	81
3.26 Kegiatan Pertemuan Kedua belas Kelas 3	84
3.27 Kegiatan Pertemuan Kedua belas Kelas 4	86
3.28 Daftar Nilai Siswa Kelas 3 SD Tripusaka	119
3.29 Daftar Nilai Siswa Kelas 4 SD Tripusaka	120

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Penulis bersama siswa kelas 3 dan kelas 4 SD Tripusaka
- Gambar 2 Penulis mengajar siswa kelas 4
- Gambar 3.1 Kosakata yang dipelajari oleh Kelas 3
- Gambar 3.2 Kosakata yang dipelajari oleh Kelas 4
- Gambar 3.3 Tugas yang diberikan untuk kelas 4
- Gambar 3.4 Tugas yang dikerjakan siswa kelas 4
- Gambar 3.5 Kosakata dan kalimat pendek yang dipelajari kelas 3
- Gambar 3.6 Soal yang dikerjakan siswa kelas 3
- Gambar 3.7 Tugas yang dikerjakan siswa kelas 4
- Gambar 3.8 Kegiatan permainan komunikasi

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Gambar Kegiatan Praktik Kerja Lapangan
- Lampiran 2. Hasil Ulangan Harian I Kelas 4
- Lampiran 3. Hasil Ulangan Harian II Kelas 4
- Lampiran 4. Hasil Ulangan Harian III Kelas 3
- Lampiran 5. Hasil Ulangan Harian III Kelas4
- Lampiran 6. Evaluasi Kelas 3
- Lampiran 7. Evaluasi Kelas 4
- Lampiran 8. Hasil wawancara guru pamong

ABSTRAK

Lintang Khrisnadiany Pratiwi. C9614013. 2017. Efektivitas Metode Permainan Komunikata dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Kelas 3 dan Kelas 4 SD Tripusaka.

Program Studi DIII Bahasa Mandarin, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Laporan Tugas Akhir ini dilatarbelakangi oleh keinginan penulis untuk mengetahui keefektifitasan metode permainan komunikata dalam pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin. Tujuannya untuk mengetahui apakah permainan komunikata dapat membuat siswa lebih memahami kosakata Bahasa Mandarin, kelebihan dan kelemahan metode permainan komunikata, serta mengetahui hambatan dan cara mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa maupun penulis dalam proses belajar Bahasa Mandarin.

Penulis menggunakan teknik pengumpulan data melalui metode observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Penulis mencoba meneliti secara langsung untuk membuktikan hasil penggunaan metode permainan komunikata dalam pengajaran kosakata Bahasa Mandarin pada siswa kelas 3 dan siswa kelas 4 SD Tripusaka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan komunikata dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan dan evaluasi akhir di kelas 3 dan kelas 4 yang mengalami kenaikan dari 97 menjadi 100, sedangkan kelas 4 mengalami kenaikan nilai dari 45,34 menjadi 65,83.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan komunikata dapat membantu siswa dalam memahami dan menghafal kosakata, sehingga semangat belajar siswa dalam belajar Bahasa Mandarin meningkat.

Kata Kunci : Bahasa Mandarin, Metode Permainan Komunikata, Kosakata.

摘要

本毕业报告的研究背景是笔者想了解游戏教学法对学习汉语词汇的有效性。游戏教学法是否能让学生更好地了解汉语词汇，找出游戏教学法的优点与缺点，找出游戏教学法问题及提出了一些对策与建议。

笔者在实践观察，访谈，文献收集的基础上对 Tripusaka 小学三年级和四年级学生进行游戏教学法研究。

通过实践观察，可见使用游戏教学法可以提高学生对汉语词汇的理解。从三年级学生的考试平均分可以看出从 97 分开到 100 分，而从四年级学生的考试平均分看出从 45.34 分开到 65.48 分。

根据这项研究的结果可以得出结论，使用游戏教学法能助于学生易理解和记住汉语的词汇及使用，能增加学生学习汉语的精神。

关键词：汉语，游戏教学法，词汇。